

I Puffi nella foresta segreta

Francesco Mangiapane

28 Aprile 2017

Viaggio nella foresta segreta è il terzo film dedicato da Sony Picture Animation al rilancio della celebre serie di personaggi animati disegnati da Peyo. Si tratta di un ritorno, manco a dirlo, fortunato che ha ottenuto l'effetto di rimettere al centro dell'attenzione l'esperimento di pensiero della serie di fumetti e di cartoni, tanto amata dai bambini negli anni '80.

La ribalta dei simpatici incappucciati si inserisce, infatti, nel grande trend di riscritture e rilanci che sta rimettendo in circolo l'immaginario dorato della produzione per bambini e ragazzi della cosiddetta generazione Bim Bum Bam. Con un doppio target, quello dei genitori affezionati a storie e visioni di gioventù e quello dei loro figli, a cui essi stessi si rivolgono, nel desiderio di condividere le proprie passioni di ex bambini. A questo proposito, *I Puffi* si rivela perfetto, allargando il proprio potere di fascinazione anche più indietro, ovvero verso la generazione di nonni ex lettori del Corriere dei Piccoli che già negli anni '60 ne pubblicava le storie.

La serie arriva, così, al cinema, forte di una connivenza trasversale, fra le generazioni e, d'altra parte, non dimentichiamolo, anche come mito globale, in grado di raccogliere consensi da ogni angolo del globo terraqueo. Di quali possano essere i segreti di un successo così duraturo, si è fatto un gran parlare. Tornare criticamente sui *Puffi* significa, così, confrontarsi con un brusio ininterrotto di discussioni a margine, popolato da interlocutori diversissimi. Fan sfegatati e odiatori seriali, complottisti di ogni sorta e famigliole di abbonati a Famiglia Cristiana, sociologi, psicologi, antropologi, teorici del gender, mamme blogger e, si capisce che, fra poco, anche io, nel mio piccolo, mi aggiungerò alla lista.

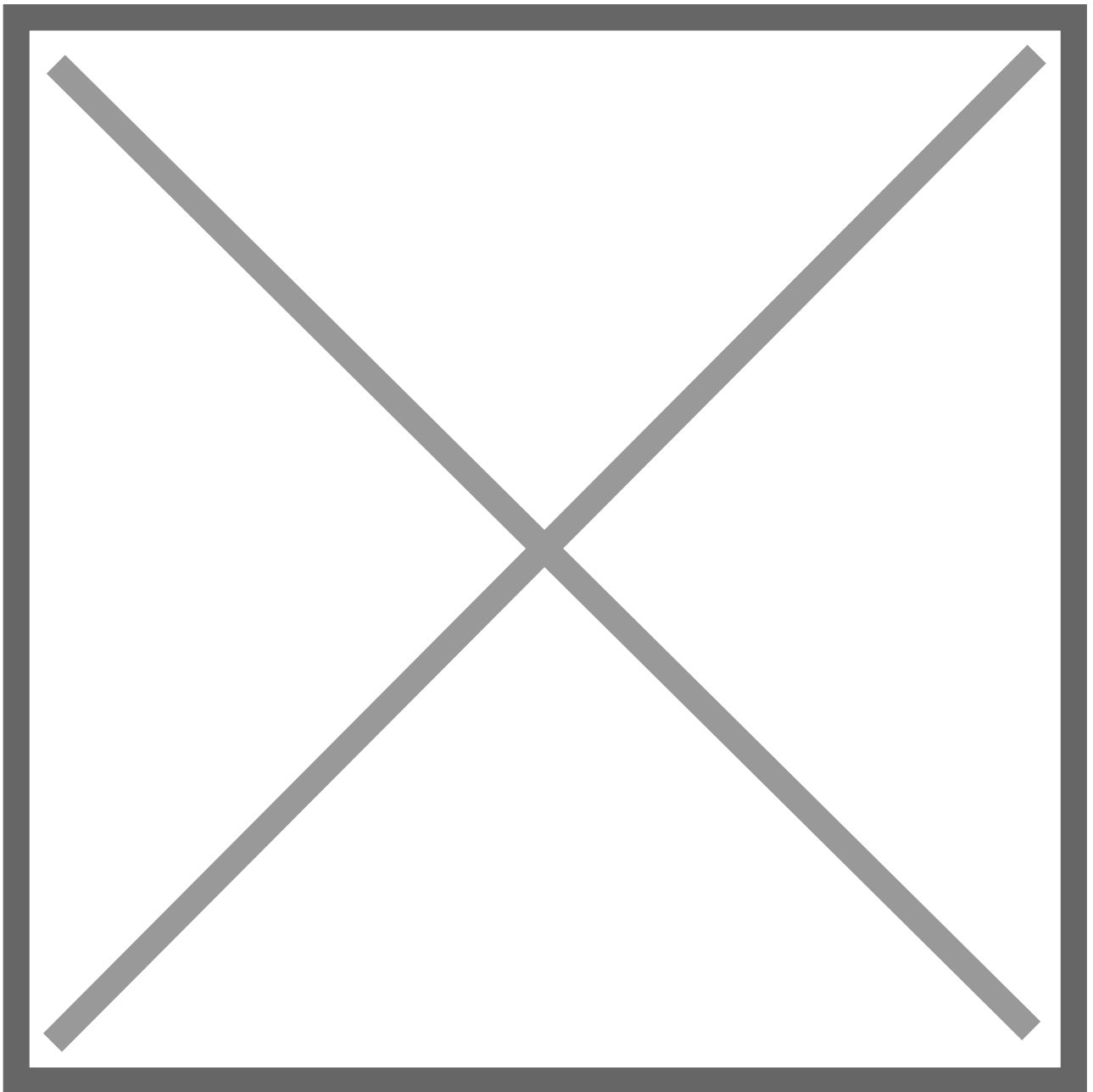
Mi sembra giusto cominciare, inserendo ogni considerazione all'interno del piccolo itinerario che progressivamente ho provato a tracciare, intervenendo sui cartoni

animati. A proposito di *Zootropolis*, per esempio, avevo riflettuto sul fatto che i cartoni possano essere dei potenti strumenti di articolazione del pensiero astratto e rappresentare così vere e proprie metafore politiche, aprire un discorso sul modello di società perfetto.

È questo anche il caso dei *Puffi*. La qual cosa non è di certo passata inosservata. Già Umberto Eco in un simpatico [articolo](#) uscito su Alfabeta ne descriveva i contorni, sottolineando la complessità semiotica della neolingua *puffa*, gli aspetti egualitari del loro vivere insieme (tutti i puffi sono uguali e maschi), la forma di governo gerontocratica (tutto il potere va all'anziano Grande Puffo), l'enigma della loro riproduzione (come si diventa puffo?), il carattere di utopia politica misticheggiante del loro modello di società (una comune sessantottina) che assume le sembianze di un'età dell'oro tanto bucolica quanto fiabesca. Ci vorrà una trentina d'anni da quell'articolo, perché il filosofo francese Antoine Buéno, nel suo famoso *Libro nero dei puffi*, possa ribaltare il punto di vista di Eco, riconoscendo nei medesimi tratti individuati dal semiologo (e in altri ancora) il segno di una mira totalitaria, più o meno consapevolmente ispirata al modello comunista e nazista. Si potrebbe obiettare che, nella metafora politica dei Puffi, sia gioco facile rintracciare alcuni elementi archetipici generali da cui anche comunismo e nazismo hanno sicuramente pescato. Si tratta di una retorica comunitarista più ampia e radicata dei totalitarismi novecenteschi, che trova il suo senso nella dialettica con l'ipotesi alternativa, fondata sull'individuo e sull'anonimato.

Comunità versus Società, per dirla con il celebre sociologo Ferdinand Tönnies che per primo aveva riconosciuto una tale dicotomia. Nel modo di stare insieme dei puffi, ognuno può, così, riconoscere somiglianze con questo o quell'altro modello politico, tutti afferenti, nel bene e nel male, all'idea del vivere comunitario: comune sessantottina, nazismo, mondo contadino, ecologismo *deep*, comunismo – di volta in volta, tirati in ballo a proposito de *I Puffi* – sono tutte forme ideologiche fondate su un comunitarismo di ritorno, inteso come reazione a una modernità societaria sempre più competitiva e individualista. In tempi di *trumpismo* e di rivolta contro la società liquida, si capisce che il mondo di stare al mondo dei puffi possa essere guardato con sospetto da un mondo *liberal* costretto a fare i conti con il ritorno in grande stile della retorica della chiusura etnica e del localismo più deteriore.

E deprecata questa retorica è, infatti, dalla produzione americana dei film della nuova serie che, non a caso, prendono posizione proprio sulla purezza identitaria alla base del *puff-concept*. Il ritorno dei puffi sul grande schermo si costituisce, infatti, come un tentativo di liberarli del loro esibito comunitarismo, traghettandoli verso un'ideologia societaria più aperta alle ragioni dell'individuo, più compatibile con i gusti del pubblico attuale e con, parolone, l'ideologia americana.



Il *leit motiv* di questi film è l'ibridazione. Nel primo film della serie (*The Smurf Movie*), i puffi dovranno imparare a cavarsela a New York, interagendo nella

complessità della città-che-non-dorme-mai e con gli umani. La loro complicità di gruppo finisce, allora, per apparire *naïf* e sempliciotta agli occhi degli smaliziati newyorkesi, destando in bambini ed adulti un'ilarità ribaltata: piuttosto che ridere per le *gag* delle loro avventure, si ride di loro, della loro ingenuità e della loro inadeguatezza. Di questa sorta di derisione finisce per essere vittima perfino il perfido Gargamella, che non riesce più a fare veramente paura: finirà ai margini della società, fenomeno da baraccone in spettacoli da circo di quarta categoria.

Nel secondo film, il personaggio di Puffetta, secondario nel lavoro di Peyo, viene utilizzato come elemento per rompere la compattezza etnica del gruppo. Puffetta è l'unico puffo che non condivide con gli altri la medesima affiliazione, essendo stata creata da Gargamella come clone imperfetto e malriuscito dei puffi, al fine di sedurli e farsi condurre al loro villaggio. Puffetta, successivamente trasformata da Grande Puffo nella graziosa creaturina blu che tutti conosciamo, si ritrova così a essere l'unico individuo in un gruppo di uguali, soggetto sradicato e vulnerabile sempre in piena crisi di identità e per questo ipersensibile. Essa vive con senso di colpa la sua cittadinanza *puffa*, convinta di non averne davvero titolo e, per questo, si sente spesso esclusa e dimenticata dalla comunità. Sarà il gruppo e Grande Puffo in persona a ribadire il pieno diritto di cittadinanza di Puffetta, costituendo una prima breccia nell'idea *urfascista* della purezza etnica degli omini blu.

E arriviamo, dunque, al terzo lungometraggio, appena uscito nelle sale. La *neolingua* puffa che tanto aveva divertito Eco, è ormai solo un pallido ricordo: già da tempo, i puffi mostrano di non *puffare* più come una volta. Ancora una volta è Puffetta l'anello debole della catena. Se è vero che tutti i puffi sono uguali, prendendo il nome da un tratto caratteriale o dal proprio lavoro, il nome di Puffetta non si riferisce a un segno particolare.

Durante una delle tante avventure, Puffetta scorgerà di sfuggita una sagoma di puffo sgattaiolare oltre il muro che divide il bosco dalla foresta proibita. Una volta catturata da Gargamella, sarà proprio lei a rivelare involontariamente al cattivo l'esistenza di un altro villaggio di puffi oltre il bosco. Gargamella riesce così, attraverso un incantesimo, a dotarsi di una mappa del villaggio sconosciuto, che userà per andare a catturarli.

Sarà per avvertire il villaggio dell'imminente pericolo che Puffetta deciderà di varcare la soglia dello spazio *proprio*, mettendosi alla prova come soggetto, nonostante l'esplicito divieto esibito dal *líder máximo* Grande Puffo. La sua insoddisfazione, insieme al desiderio di trovare una vera alterità nel piccolo mondo rappresentato da *pufflandia*, la guideranno nell'impresa.

È a questo punto che *I Puffi* si trasforma in un racconto di esplorazione, storia di scoperta e riconoscimento dell'altro in pieno stile progressista hollywoodiano (*Balla coi lupi*, *L'ultimo samurai*, *Avatar*). Lo scenario oltre il muro si dispiega come mondo fantastico e meraviglioso, popolato come in *Avatar*, da strane creature e pericolosi insetti volanti. Ci vorrà poco perché la piccola spedizione di puffi composta da Puffetta, Quattrocchi, Tontolone e Forzuto, possa venire a contatto con l'alterità così tanto anelata.

Si tratta di un ennesimo villaggio puffo, stavolta composto da sole femmine (rimane il problema, come si fa a diventare puffo?), in tutto speculare a *Pufflandia*, nonostante qualche diversità di superficie (sesso diverso, capelli di un colore diverso, abiti finto-tribali etc.). Chiaramente la trovata di escogitare un villaggio popolato da soggetti di genere femminile costituisce una risposta alle critiche di sessismo maschilista in stile Buéno piovute da tempo sulla serie. Ribaltare l'orientamento sessuale dei puffi ottiene l'effetto di mostrare l'inutilità dell'oziosa questione del sesso dei puffi. Il sesso biologico dei puffi è, infatti, totalmente indifferente. Rimane il problema degli stereotipi sessisti attraverso cui sono costruiti *Puffetta* e *Forzuto*, uniche vere creature connotate dal punto di vista del gender, non a caso, protagonisti/cavie del film, destinati a cambiare, trasformando la loro identità, alla fine della storia.

L'avventura nella foresta segreta del manipolo di puffi servirà, allora, loro come lezione collettiva: i puffi impareranno a uscire dal loro particolarismo, riconoscendo nel prossimo villaggio una comune *puffità* in cui riconoscersi e specchiarsi, fatta di natura (l'essenza blu) eppure soprattutto di cultura (l'organizzazione sociale gerontocratica), nonostante ogni differenza di superficie.

Ma servirà anche come insegnamento rivolto all'interno della comunità, incidendo sull'articolazione profonda della cittadinanza *puffa*. È a questo punto che la trilogia può provare compimento nell'ultima battuta del film, pronunciata da Forzuto, in risposta dei dubbi identitari della sua sodale: «Puffetta può essere qualunque cosa voglia essere».

Il traghettaggio appare, così, finalmente, completato: *i Puffi*, racconto comunitario per eccellenza si ritrova trasformato in *Zootropolis*, rubando la battuta alla piccola coniglietta Judy, che, al fine di realizzarsi come individuo svincolato da ogni costrizione, aveva scelto di liberarsi dalle angustie del suo piccolo mondo contadino, andando a vivere in città. Grazie a Puffetta, il virus dell'individualismo societario riesce, così, a espugnare *Pufflandia*, con il risultato di rendere i puffi un po' meno *urfascisti* e un po' più aperti all'eventualità che il singolo possa contribuire autonomamente, oltre ogni vincolo comunitario, al benessere del gruppo sociale.

Tönnies sarebbe davvero orgoglioso di loro.

Se continuiamo a tenere vivo questo spazio è grazie a te. Anche un solo euro per noi significa molto.

Torna presto a leggerci e [SOSTIENI DOPPIOZERO](#)

SCOPRIRANNO DI NON ESSERE SOLI

I PUFFI™

VIAGGIO NELLA FORESTA SEGRETA

#IPuffiILFILM ANCHE IN 3D [f/IPuffiILFILM](https://www.facebook.com/IPuffiILFILM)



DAL 6 APRILE AL CINEMA

COLUMBIA PICTURES PRESENTS IN ASSOCIATION WITH LSTAR CAPITAL A KUTNER ENTERTAINMENT COMPANY PRODUCTION A SONY PICTURES ANIMATION FILM "SMURFS: THE LOST VILLAGE"
WRITTEN BY SONY PICTURES IMAGeworks INC. DIRECTED BY RAJA GOSWAMI PRODUCED BY BEN WALSHBORN BASED ON THE FRANCHISE BY PETE DINKMEYER
STORY BY STACEY HATMAN AND PAMELA RIBBON EDITED BY JORDAN SCHER PRODUCED BY JORDAN SCHER AND ALLEN DANDER ANDREWS
SONY PICTURES ANIMATION IMAGeworks SONY PICTURES ANIMATION